

MICHELE RIZZO SPACEWALK

SPACEWALK
de IL COLORIFICIO
(Michele Bertolino, Bernardo
Follini, Giulia Gregnanin)

Come progetto espositivo inaugurale della seconda stagione, Il Colorificio presenta “SPACEWALK”, prima personale di Michele Rizzo in Italia. La mostra si configura come atto di traduzione di due linguaggi (performance e installazione) e come proposta di sconfinamento di questi.

SPACEWALK è il primo esito materiale di una ricerca coreografico-performativa che Rizzo ha sviluppato negli anni su palchi teatrali e festival. Al centro di questi spettacoli vi è sempre stata la costruzione di una sfera individuale nell’ambito dello spazio sociale del club, un luogo in cui individualità e scambio convivono tra i sudori e gli umori di una serata in discoteca. Il percorso è fisico, perché l’individualizzazione avviene nei movimenti, negli sguardi e nel riconoscimento: ci si riconosce come oggetti tra altri oggetti, alterità agli occhi di altri. Nel momento in cui vengono eretti muri di confine, questi divengono osmotici: laddove il soggetto possiede il potere del riconoscimento, al contempo viene riconosciuto come entità alternativa. Nello stesso momento in cui ci si pone il problema delle menti altrui, o ci si chiede fin dove si spinga la possibilità di assegnare emozioni e autonomia di pensiero a un soggetto con il quale si condivide il metro cubo di pista da ballo calpestabile, si subisce lo stesso trattamento: cosa si è per gli altri?

Un movimento contro-pirandelliano impone di scegliere come gli occhi degli altri incontreranno i propri, concede la possibilità di guidare l’atto di riconoscimento. Ma la riduzione a oggetto si nasconde nelle zone d’ombra, e questo lascia sgomenti. Ed è noto che gli oggetti non abbiano un’attività mentale: una pietra non pensa, alcuni solidi geometrici di gesso sono inermi e l’acqua semplicemente scorre senza curarsi del suo fluire.

Nel marzo 2017 la performance SPACEWALK viene presentata presso il teatro Brakke Grond di Amsterdam. Il lavoro è impostato come una decostruzione del palco teatrale e di ciò che accade sulla sua superficie: i movimenti dei due performer dematerializzano la loro stessa fisicità inserendosi in uno spazio virtuale, immaginato. Una

scenografia di geometrie solide delimita lo spazio, imponendo cadenza e ritmo ai corpi che, in questa prima fase, mantengono il contatto visivo. Come se l’uomo fosse legato al mondo e gli occhi fungessero da ultimo appiglio, un estremo baluardo tramite cui accogliere un soggetto altro, prima di un definitivo isolamento. Improvvisamente il movimento cadenzato fa subentrare uno stato di trance: le forme tridimensionali, lentamente raggruppate, divengono supporti per le idee, puntelli per la mente, e la dimensione fisica sfuma. Nel momento in cui i movimenti rallentano, i volumi geometrici si rivelano giacigli; l’atmosfera si fa silente, assopita. I performer hanno abbandonato lo spazio fisico del teatro poiché non vi è più nulla da rappresentare. I corpi, ora distesi, sono materiali, oggetti che trasferiscono il loro afflato vitale all’intero, allo spazio. Nella dialettica tra il soggetto e l’oggetto, SPACEWALK depone a favore dell’oggetto: non vi sono individualità soggettive, ma materialità che si confondono. Il viaggio virtuale ci ha portato lontano: la visione si è agilmente liberata dell’occhio (e dunque del corpo); e il corpo si è agilmente liberato del mondo (e dunque della realtà). Oggi lo sguardo (post)umano può muoversi all’interno di rendering tridimensionali, planando su infinite distese di spazi disabitati e inabitabili.

E se il processo di evasione dal sé, di immedesimazione in un punto di vista altro, e di (ri)conoscimento di un’immagine già appresa, fosse delegato allo spettatore? Se l’uomo si facesse sasso e guardasse il mondo secondo questa nuova prospettiva saprebbe vedere? E, se sì, cosa potrebbe vedere?

La filosofia della mente ancora si interroga in merito alla possibilità di assegnare ai sassi la capacità di computare il Teorema di Pitagora. Potremmo chiederci, qualora anche questo si verificasse, cosa se ne farebbero i sassi di un tale Teorema? O potremmo ampliare lo sguardo: ha davvero il sasso un punto di vista? Non solo il soggetto riconosce altri oggetti come alterità, ma neppure si deve preoccupare del suo divenire oggetto, perché in ogni caso manterrebbe la sua possibilità di vedere e di sentire. Non distante è l’idea che gli oggetti manifestino una propria agency. Chi ne fa contenuti di memoria, chi ne fa estensioni della mente, chi ne fa autonomi latori di possibilità agentive: gli oggetti permangono autonomamente nelle loro possibilità di vita. Manifestano una forma di apprensione dello spazio che li circonda diversa rispetto alle capacità rappresentative. Secondo una prospettiva squisitamente umana agiscono, limitando le possibilità di azione dell’uomo: agiscono come forma di resistenza.

L’installazione che Michele Rizzo presenta a Il Colorificio raccoglie queste istanze, combinandole. Entrando nello spazio, il visitatore è accolto da due video: un volo d’uccello su architetture virtuali infinite e un corso d’acqua che discende e risale. Quest’ultimo pare scorrere tra le stesse architetture del video precedente, entrando in una sacca, attraverso un tubo, e compiendo un nuovo giro. In questo modo si introduce uno scollamento del punto di vista, che diviene evidente quando lo spettatore, procedendo, scopre la maquette. Una plancia azionata da un motore ondeggia lentamente, presentando sulla sua superficie le forme del primo video – gli stessi solidi geometrici che ritmavano lo spazio nella performance SPACEWALK. Illuminazioni cangianti obbligano a impostare in modo diverso ogni sguardo successivo: lo spazio si modella e si riformula attraverso il movimento che costringe la pedana a un’ininterrotta dinamicità. Le pulite e ordinate strutture, bianche e precise, sono disturbate da un flusso d’acqua che scorre in diagonale, si raccoglie in una sacca e ritorna a sgorgare dal medesimo punto.

La piattaforma, di primo acchito, potrebbe sembrare un modellino architettonico, ma da questo si discosta diametralmente. Qui la miniaturizzazione non riporta l’esplicita volontà di dominazione e controllo dello spazio da parte dell’uomo, anzi. Si tratta di un invito “a farsi piccolo”, e a ripensare un modo di osservazione della maquette. La chiave di lettura del lavoro forse giace nel secondo video: l’acqua che scorre rivela quello che vede. Come se il punto di vista potesse essere delegato alle sue molecole e registrato da queste. Per quanto idrogeno e ossigeno possano percepire, non saranno mai in grado di rappresentare. Ed è ora che il sistema entra in scacco: esiste la possibilità che vi sia coscienza in uno spazio che non presenta attori umani? Forse la coscienza entra e penetra la materia, la invade – dopo l’antropocene, dopo una delega di coscienza dall’umano all’altro –, rimane come traccia.

Forse riconosciamo finalmente che tra rappresentazione e percezione vi è un divario, che la seconda non richiede necessariamente la prima e che la distinzione tra soggetto e oggetto rimane in piedi fintanto che manteniamo la nostra capacità rappresentativa. Tuttavia, se tracce di coscienza sono presenti in un mondo non-più-umano e se la percezione è autonoma da necessarie rendicontazioni, allora non vi sono né oggetti né soggetti e il punto di vista è mobile: spinto a volare senza fine su distese di geometrie perfette.

IO SONO STANCHISSIMO. TU, DALL’ALTRO SPAZIO,
CI STAI GIUDICANDO? FACCIAMO UN CAFFÈ?

L’intervista si è svolta in uno spazio doppiamente lontano dal reale. Costretta alla bidimensionalità dello schermo, ha preso forma su Skype e ha tentato di spostarsi all’interno di un club immaginario. Qui Il Colorificio e Michele Rizzo avviano un dialogo che annaspa tra le fatiche appartenenti al mondo reale (stanchezza, distanza) in un luogo che di fatto reale non è. La finzione si fa un meccanismo produttivo per rendere la stessa cornice un messaggio coerente con il processo di immaginazione a cui fa riferimento SPACEWALK; ovvero una dimensione dalle regole capovolte, in cui “lo spazio non-fisico diviene più coerente di uno spazio fisico”.

Michele Rizzo: Proviamo a fare al volo questa cosa.
Il Colorificio: *Andiamo in un club immaginario?*
MR: Mmm ok. Però Bernardo, tu ci devi portare.
IC: *No Michele sei tu che ci devi portare in questo club.*
MR: Giulia è già pronta per il viaggio.
IC: *Ma poi dimmi te se io vi devo portare in questo club.*
MR: Ma come te lo immagini questo club?
IC: *Perché, i club sono diversi?*
MR: Dai descrivicelo. Dove siamo?
IC: *Ci si incontra in coda per andare a pisciare o al bar. Forse al bar.*
MR: Meglio al bar.
IC: *E poi ci sono quei posti bellissimi in cui ci sono ancora le zone fumatori. In cui c’è un vetro che li isola. Non ci sono più?*
MR: Ad Amsterdam c’è un club che è esattamente così.
IC: *Allora siamo lì.*
MR: Quando dici “ci vediamo in un club”, ti viene in mente un ricordo o ti immagini un posto completamente impossibile e nuovo?
IC: *Forse riesco a immaginarmelo, ma è molto standardizzato. Ha una pianta rettangolare, molto largo e molto lungo, più lungo che largo. In fondo c’è il “palco”, dove c’è il dj, lo stage. Insomma, in fondo a destra c’è la porta del bagno, e subito a sinistra c’è il bancone del bar. Le luci sono più che altro rosse, tutto vira verso il rosso.*
MR: Sii reale.
IC: *Non è reale che ci mettiamo a parlare di SPACEWALK in un club. Io l’avrei fatto in medias res, dove noi stiamo parlando di quello e non si sa perché. Siamo lì ad un certo punto e stiamo parlando di quello.*
MR: Ma poi perché un club? È un ambiente che mi riporta troppo a *Higher*, il mio lavoro precedente...
IC: *Ma dovevi dirla da subito questa cosa.*
MR: Ma te l’avevo detta!
IC: *Possiamo provarci comunque, al massimo rimane una semplice conversazione effettuata via Skype. Inizio con la prima domanda (divertente se pensiamo di stare proprio ora in un luogo immaginato): come sei arrivato alla necessità di immergerti in uno spazio non-fisico?*
MR: Quando ho creato *Higher* era un periodo in cui stavo lavorando al corpo come scultura e alla danza come entità scultorea. Ciò che mi interessava era la performatività del clubber, ovvero una performatività non deliberatamente comunicativa; semplicemente si trattava di avvicinare un corpo che si fa muovere dalla musica e dal contesto, diventando un significante inaspettato. Lo stato di trance dava quella qualità che sorprende, slegata dall’interno, sconcertante nella sua capacità di farti ritrovare in luoghi e forme nuove.

Così ho iniziato a esplorare prima l’idea di viaggio, e poi di viaggio nello spazio. Volevo trasferirmi in una dimensione infinita, costruita come la desideravo io – penso sia il desiderio ultimo di chiunque, in particolare per un danzatore o coreografo. È semplicemente questo il fatto: quello spazio non-fisico è diventato fisico, sempre più concreto.

IC: *E così è nato SPACEWALK. Come hai riportato questa dimensione relativa all’immaginario all’interno di una performance?*

MR: Nello spazio avevo costruito un set composto da otto strutture geometriche che guardavamo come se fossero tele su cui dipingere delle immagini. La pratica in sé è semplice: consiste nel proiettare delle immagini nello spazio e tentare di fissarle, come se l’immagine restasse intrappolata in un reticolo invisibile. È un lavoro di scultura in questo senso, o di costruzione.

IC: *Quali erano gli esercizi che praticavate per incontrare queste immagini? Che forme visualizzavate?*

MR: Scogli, montagne, carri, rovine di templi... l’immaginazione poteva essere qualsiasi cosa, e sulla base di questi pensieri costruivamo delle situazioni. Alcune di queste immagini si ripetevano più spesso, e sulla base di questa tendenza costruivamo delle piccole narrative. Si sono create delle abitudini mentali nostre, delle immagini che vedevamo ogni volta. La maggior parte degli ambienti erano ambienti naturali, incontri con il regno animale oppure situazioni in epoche remote. Quest’esperienza ci ha coinvolti ogni giorno, arrivando ad avere effetti sulla nostra vita reale. Abbiamo iniziato a fare dei sogni pazzeschi, lucidi, ne avevamo memoria.

IC: *Non deve essere stato facile riportare queste immagini in un movimento.*

MR: Sapevamo che la tendenza a mimare o a rappresentare ci avrebbe scaraventato nella finzione o nel mondo reale. Per questo cercavamo di rendere il movimento più scorticato possibile, come se fossimo mossi solo dall’intenzione. Se si voleva prendere qualcosa dal pavimento, ad esempio, lo si faceva di modo da sentirsi collegati all’ultima cosa reale che rimaneva, ovvero l’intenzione. Nello spettacolo il movimento è quasi nullo. Il tipo di immaginazione che utilizzavamo era solo nostra; era solo e soltanto per noi. Abbiamo portato sul palcoscenico un’esperienza completamente intima.

IC: *Un’intimità ancora più forte, come dici tu, perché legata all’immaginazione, che è una sfera del tutto personale.*

MR: Sì, diciamo che SPACEWALK tenta di dare concretezza a uno spazio effimero. È come se io avessi iniziato a pensare ad uno spazio immaginato, uno spazio al di là della percezione visiva, e stavo cercando altri modi o altre pratiche in cui potessi sentire quella sensazione che ho quando mi relazio con quello spazio immaginato, a prescindere che sia pensiero o messa in pratica per vivere quella realtà.

IC: *Rispetto alla performance l’installazione è molto diversa. Qui è come se tu abbia censurato la figura umana, centrale nella performance.*

MR: Non so se nell’installazione di SPACEWALK ho censurato l’umano. SPACEWALK è uno spazio in cui si può attuare una proiezione immaginata: ridursi di scala e viaggiare nello spazio osservandolo da quel tipo di prospettiva. Forse questa scelta deriva dalla necessità o dalla voglia di aprire la porta per il pubblico al tipo di pratiche immaginative che ho definito negli ultimi tempi. Per questo mi viene da pensare che quello che per me è interessante, in questo processo, è che è un modo per rappresentare uno spazio mentale precedentemente costruito.

IC: *Anche l’agency si trova ad essere ribaltata. Non appartiene più all’umano, ma all’inumano.*

MR: Volevo spostare l’agentività da me che sono l’autore a un possibile visitatore. È lì che mi è venuta l’idea dell’acqua come oggetto che si assume l’agency di esplorare lo spazio e di sperare che il visitatore si possa immedesimare in quel movimento, utilizzando il video come transfer. Si tratta di spostare il punto di vista da me a qualcos’altro che si muove nello spazio. Il fatto di avere tanti piccoli solidi mi ha ricordato la mia di agency di creatore e di “architetto”, di inventore di spazio perché mi ha dato la possibilità di lavorare all’assemblaggio, o alla composizione.
IC: *Ora possiamo provare a parlare di queste cose nel club? Dovremmo trovare una chiusura a effetto.*
MR: Tu volevi parlare di SPACEWALK? A questo punto direi di entrare a ballare.

IC: *Forse mi hanno appena rimbalzato. Perché sono troppo ubriaco.*

Technical support: Frederick Rodríguez 3D: Antanas Skucas
Special thanks to: Juan Pablo Càmara, Nikola Knezević, Rodrigo Sobarzo aka AuTismo, Sebastiano Pala.

via Giambellino, 71
Milano 20146 – Italy
ciao@ilcolorificio.org
www.ilcolorificio.org

MICHELE RIZZO SPACEWALK

SPACEWALK

by IL COLORIFICIO
(Michele Bertolino, Bernardo
Follini, Giulia Gregnanin)

As the first exhibition of the second season, Il Colorificio presents “SPACEWALK”, Michele Rizzo’s first solo show in Italy. The whole exhibition is a translation and, at the same time, a crossover of two languages (performance and installation).

SPACEWALK is the first plastic and installative output of a choreographic and performative research which Rizzo has developed over the years in festivals and theatres. At the core of these pieces lays the construction of an individual sphere within the social space of the club, a place where the self and the reciprocity coexist between the sweat and the fluids of a nightclub. The path is physical, as the individualization occurs in the movements, in the glances and in the identification: we recognize ourselves as objects among objects – alterities in the eyes of the beholder. Whenever we erect walls, these become osmotic: where the subject hold the power of recognition, the subject itself is also recognized as an alternative identity. Whenever we question other people’s minds, or one wonders how far goes the possibility to attribute emotions and independent thoughts to a subject with whom we share the same dance-floor cubic metre, we are subjected to the same treatment: what are we for the others? An anti-Pirandellian movement requires us to choose how to catch other people’s glances, enabling us to take control of the act of recognition. But the reduction to the object realm is hidden, leaving us bewildered. It is obvious that the objects don’t have any mental activity: a stone doesn’t think, casted geometric forms are powerless, and the water simply flows without any thought.

In March 2017 the performance SPACEWALK is presented at Brakke Grond Theatre in Amsterdam. The work is a deconstruction of the stage and of what is happening on its surface: the movements of the two performers dematerialize their physicality, relocating them in a virtually imagined space. The scenography composed by geometrical forms demarcates the space, imposing a rhythm and a frequency to the bodies that, in this first phase, maintain an eye

contact with each other. As if the individual was to be linked to the world and the eyes were their last foothold, an extreme bulwark on which to welcome a different subject, before a permanent isolation. Suddenly, a state of trance takes over: the three-dimensional shapes, slowly grouped together, become supports for ideas, props for the mind, as the physical dimension fades. While the movements slow down, geometric volumes show themselves as beds, while the atmosphere turns silent, sleepy. The performers have abandoned the physical space of the theatre, nothing is left to be represented. The bodies, now lying on the floor, are materials, objects transferring their livelihood to the whole, the space. Within the object-subject dialectic, SPACEWALK comes out on the side of the object: there are no subjective individualities, only blurred materialities. The virtual journey has taken us so far: the sight frees itself from the eye (and therefore of the body); and the body has nimbly freed itself from the world (and therefore from reality). Today, the (post)-human gaze is able to move within three-dimensional renderings, gliding over endless expanses of uninhabited and uninhabitable spaces.

What if the process of evasion from the self, of identification of oneself with a different point of view, and of (re)-knowledge of an already learned image, was to be delegated to the spectator? What if the individual turned into a rock and looked at the world from this new perspective: would they be able to see? And if so, what would they see? The Philosophy of the Mind still wonders about the possibility of assigning to the stones the ability to compute the Pythagorean Theorem. We could ask, in case this occurs, what would they do with such a theorem? Or we could widen our perspective: do the stones really have points of view? Not only does the subject recognize other objects as an otherness, but she does not even have to worry about her turning into an object, since she would still maintain her possibility of seeing and feeling. The idea that objects manifest their own agency is not that far away. These objects may become memory storage media, extensions of the mind, independent agents of possibilities, autonomous carrier of agentive possibilities. They exhibit a specific form of apprehension – of the surrounding space – different from the human representative capacity. According to an exquisitely human perspective they act, limiting the possibilities of human action: they act as a form of resistance.

The installation presented by Michele Rizzo at Il Colorificio collects these themes, merging them. Entering the space, the visitor is welcomed by two videos: a bird’s eye view over infinite virtual architectures and a flowing watercourse. The watercourse runs through the same architectures of the first video, entering into a bag, through a tube, and then beginning a new lap.

Thus, a separation of the point of view is introduced – even more obvious once the spectator, while proceeding, discovers the maquette. A dashboard driven by a motor slowly sways, displaying the shapes of the first video – the same geometric solids that set the space in the SPACEWALK performance. The shimmering lighting forces the spectator to set up each subsequent gaze in a different way: the space is shaped and reformulated through the movement that forces the platform to undergo an uninterrupted dynamism. The clean and ordered structures, white and precise, are disturbed by a flow of water that runs diagonally, collects in a bag and returns to flow from the same point.

At a first glance, the platform might seem like an architectural model, but far from it, it differs drastically. Here, the miniaturization does not convey mankind’s explicit desire for domination and control of the space. Indeed, it is an invitation to “make oneself small”, and to rethink a way of observing the maquette.

The key to read the work perhaps lies in the second video: the flowing water reveals what it’s seeing. As if the point of view could be delegated to its molecules and recorded by them. However, despite the fact that hydrogen and oxygen may perceive, they will never be able to represent it. Here, the system is kept in check: is there consciousness in a space without any human actors? Perhaps consciousness enters and penetrates matter, flooding it – after the anthropocene, after a delegation of consciousness from the human to the other – and remains as a trace. Perhaps we finally recognize that there is a gap between representation and perception, that the latter does not necessarily require the former and that the distinction between subject and object holds as long as we maintain our representative capacity.

However, if traces of consciousness are present in a non-human world and if the perception is independent of necessary recordings, then there are neither objects nor subjects and the point of view is mobile: driven to fly endlessly on expanses of perfect geometries.

I AM SO TIRED. WHAT ABOUT YOU, FROM THE OTHER SIDE? ARE YOU JUDGING US? DO YOU WANT A COFFEE?

The interview took place in a space twice as far from reality. Forced by the two-dimensionality of the screen, it has taken shape on Skype and has tried to move into an imaginary club. Here, Il Colorificio and Michele Rizzo start a dialogue that struggles between the hassles belonging to the real world (fatigue, distance) in a place that is not actually real. Fiction becomes a productive mechanism to make the very same frame a message coherent with the imagination process to which SPACEWALK refers: a dimension with openly overturned rules, in which “the non-physical space becomes more coherent than the physical space”.

Michele Rizzo: Let’s try and do this thing right now.

Il Colorificio: *Are we going in a imaginary club?*

MR: Mmm, ok. But Bernardo, you should take us there.

IC: *No Michele, you have to take us to this club.*

MR: Giulia is already ready for the trip.

IC: *But then, do I have to take you to this club for real?*

MR: How do you imagine this club?

IC: *Aren’t all clubs the same?*

MR: Tell us about it. Where are we?

IC: *We meet in the queue to the toilet or at the bar. Maybe at the bar.*

MR: Better at the bar.

IC: *And then I can see those beautiful places where there are smoking areas. There is a glass isolating them. Do they still exist?*

MR: In Amsterdam there is a club that is exactly like that.

IC: *Then we are exactly there.*

MR: When you say “see you in a club”, do you recall a memory or do you imagine a new and completely impossible place?

IC: *Maybe I can imagine it, but it’s very stereotyped. It has a rectangular plan, very large and very long, its length longer than its width. At the bottom there is the “stage”, with a DJ. In short, at the bottom right there is the bathroom door, and immediately on the left at the entrance there is the bar counter. The lights are getting redder, everything turns red.*

MR: Be real.

IC: *It’s not real that we talk about SPACEWALK in a club. I would have done it in medias res: we are talking about that and we do not know why. We are there at some point and we are talking about that.*

MR: And then why a club? It is an environment that takes me back to *Higher*, my previous work.

IC: *But you had to tell me this thing right away.*

MR: But I told you so!

IC: *We can try anyway, at most it will remain a simple conversation via Skype. Beginning with the first question (rather funny if you think that right now we are in a imagined place): how come you needed to immerse yourself in a non-physical space?*

MR: When I created *Higher* I started to work on the body as a sculpture and on the dance as sculptural entity. What interested me was the performance of the clubber, which is a undeliberately communicative performativity; it was an approach to a body moved by the music and the context, becoming an unexpected signifier. The trance state was giving that unexpected quality untied from the purpose, staggering for his capacity to get you in new spaces and forms. In this way, first I started exploring the idea of a journey, and then the idea of a journey into space. I wanted to move into an infinite dimension, built as I wanted it - I think it is everyone’s ultimate desire, especially for a dancer or choreographer. This is simply a fact: that non-physical space has become physical, more and more tangible.

IC: *And so SPACEWALK was born. How did you connect this imaginary-related dimension with the performance?*

MR: In the space I had built a set consisting of eight geometric structures that we looked at as if they were canvases on which to paint images. The practice itself is simple: it consists in projecting images into space and trying to fix them, as if the image were trapped in an invisible

lattice. It is sculpture in this sense, construction.

IC: *What kind of exercises you practiced to meet these images? Which shapes did you display?*

MR: Rocks, mountains, carts, ruins of temples ... it could be anything, and on the basis of these thoughts we were constructing situations. Some of these images were repeated more often, and based on this trend we were constructing small narratives. We created our own mental habits, some images that we saw every time. Most of the environments were natural environments, meetings with the animal kingdom. This experience took place every day, with effects on our real life. We started to have crazy, lucid dreams, we were even able to clearly remember.

IC: *It must not have been easy to bring these images back into motion.*

MR: We knew that the tendency to mimic or represent would have thrown us either into fiction or into the real world. Then we tried to make the movement as skinned as possible, as if we were motivated only by intention. If you wanted to take something from the floor, for example, you did it so to feel connected to the last real thing that remained: intention. In the show, the movement is almost absent. We only used our kind of imagination; it was only for us. We brought a completely intimate experience to the stage.

IC: *An even stronger intimacy, as you say, since it is linked to the imagination, which is a very personal sphere.*

MR: Yes, let’s say that SPACEWALK tries to give substance to an ephemeral space. It is as if I had begun to think of an imagined space, a space beyond visual perception. After that, I was looking for other ways, other practices in which I could feel the kind of feeling I have when I relate to that imagined space – regardless of whether it is thinking it or putting it into practice to live that reality.

IC: *The installation is very different from the performance. Here, it is as if you have censored the human figure, central in the performance.*

MR: I do not know if I have censored the human. SPACEWALK is a space in which imagined projection can be made: scale down and travel in space, observing it from that kind of perspective. Perhaps this choice derives from the need or desire to open to the public some imaginative practices that I am defining. This is why I think that what I find most interesting in this process is that it is a way to represent a previously constructed space.

IC: *The agency is overturned. It no longer belongs to the human, but to the inhuman.*

MR: I wanted to move the agency from me – the author – to a possible visitor. It is there where I came up with the idea of water as an object that can assume the agency to explore the space. I hope that the visitor can identify with that movement, using the video as a transfer. It is about moving the point of view from oneself to something else that moves in space. The fact of having so many small solids reconnected me a bit with my agency of creator and “architect” – of space inventor. It enabled me to work in the assembly step, or in the composition.

IC: *Now, can we try to talk about these things in the club? We should find a closing effect.*

MR: Did you want to talk about SPACEWALK? At this point just enter and dance.

IC: *Maybe they just rebounded me. ‘Cause I’m too drunk.*

Technical support: Frederick Rodríguez 3D: Antanas Skucas
Special thanks to: Juan Pablo Cámara, Nikola Knezević, Rodrigo Sobarzo aka AuTismo, Sebastiano Pala.

via Giambellino, 71
Milano 20146 – Italy
ciao@ilcolorificio.org
www.ilcolorificio.org